vtech®

Manuel d'utilisation

CONSOLE ÉDUCATIVE TACTILE

MobiGo®

Disney

Raiponce

Disney elements © 2011 Disney

Chers parents,

*Chez **VTech®**, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Chaque année, des enfants de plus en plus jeunes s'intéressent aux jeux vidéo. Toutefois, nous comprenons vos craintes sur le contenu de ces jeux, souvent inadapté à l'âge de vos enfants. L'équipe Recherche et Développement **VTech®** a donc spécialement conçu **MobiGo®**, une console de jeu tactile et éducative pour les enfants de 3 à 8 ans.*

*Le concept **MobiGo®** représente une véritable innovation dans le monde du jeu éducatif. Voici une console de jeu dédiée aux petits, qui allie un contenu éducatif très riche à des jeux vraiment rigolos, intuitifs, faciles à jouer et accessibles aux plus jeunes.*

***VTech®** propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour la console **MobiGo®** dans lesquels les enfants pourront rencontrer de nouveaux personnages ou accompagner leurs héros préférés au cœur de l'action ! Le contenu de chaque jeu, élaboré en adéquation avec les programmes scolaires français et en collaboration avec des spécialistes du développement de l'enfant, est adapté à une tranche d'âge particulière.*

*Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative et espérons que **MobiGo®** vous donnera entière satisfaction.*

L'équipe VTech

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Raiponce** de **VTech®**. Félicitations !

Raiponce a été enfermée dans sa tour pendant trop longtemps ! Maintenant que Flynn l'a libérée, elle peut aller découvrir le monde extérieur. Accompagne-la dans ses aventures !

CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Raiponce** de **VTech®**
2. Le manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie

ATTENTION : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

WARNING: All packing materials, such as tape, plastic sheets, packaging locks and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

1. POUR COMMENCER À JOUER...

- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer le jeu éducatif **Raiponce** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton Marche de la console pour commencer à jouer.

1.1. PROFIL

La page d'accueil te permet de personnaliser ta **MobiGo®** en entrant ton nom : les scores de tes différents jeux et ta progression seront mémorisés. Un seul profil peut être gardé en mémoire par la console. Si d'autres joueurs souhaitent utiliser ta **MobiGo®**, ils peuvent jouer en tant qu'invités. Pour cela, il faut sélectionner l'icône **Invité**. Cependant, leur score ne sera pas mémorisé.

1.2. CHOISIR UN JEU

1.2.1. Téléchargements

Joue au jeu **Raiponce** et transfère tes scores sur le site Internet **MobiGo®** dédié. Plus tu joues, plus tu as de chances de gagner des récompenses.

Tu as également la possibilité de télécharger des jeux supplémentaires sur ta console. Si tu as téléchargé des jeux sur ta **MobiGo®** depuis le site Internet, touche **Téléchargement** pour accéder à ces jeux.

Consulte le manuel d'utilisation de ta **MobiGo®** pour plus de détails.

1.2.2. Cartouche de jeu Raiponce

Accompagne Raiponce et Flynn dans leurs découvertes ! Touche l'écran pour choisir un jeu parmi les 5 proposés.

1.2.3. Niveau

Après avoir sélectionné un jeu, tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (Facile) ou difficile (Difficile). Touche le niveau de difficulté que tu souhaites pour le sélectionner.

(Facile) **Niveau facile :** le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 3-4 ans.

(Difficile) **Niveau difficile :** le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 5-6 ans.

1.3. OPTIONS

Musique Activée / Désactivée : sur l'écran des options, tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond. Par défaut, la musique de fond est activée. Pour la désactiver, choisis l'option **Désactivée** (), puis touche l'icône (ok) pour confirmer.

2. FONCTIONNALITÉS

Bouton AIDE

Appuie sur le bouton **AIDE** pour entendre à nouveau les instructions ou obtenir des indices pendant la partie.

Bouton QUITTER

Appuie sur le bouton **QUITTER** pour interrompre la partie. Un message apparaît alors à l'écran et te demande de confirmer ton choix. Choisis pour quitter la partie, ou pour continuer à jouer. Le bouton **QUITTER** te permet également de revenir à l'écran précédent ou de faire une pause en cours de partie (dans ce cas, ne confirme pas ton choix de quitter et sélectionne lorsque tu veux reprendre la partie).

Clavier

Fais glisser l'écran vers le haut pour faire apparaître le clavier de ta **MobiGo®**. Le clavier te permet d'entrer ton nom dans l'écran du Profil ou de répondre à certaines questions dans les jeux de lettres.

3. ACTIVITÉS

3.1. CONTENU ÉDUCATIF

Tour en couleurs	Couleurs, créativité
Les méandres du marché	Logique, résolution de problèmes
Les lettres de Pascal	Lettres, vocabulaire
En piste !	Mémoire
Les lanternes	Couleurs

3.2. DESCRIPTION DES JEUX

Tour en couleurs

Peindre est l'une des choses que Raiponce aime faire chaque jour. Aide-la à peindre des fresques.

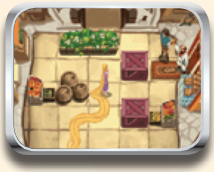
Touche l'écran puis déplace ton doigt vers la gauche ou vers la droite pour faire défiler les fresques. Touche une fresque pour la sélectionner.

Frotte un objet pour le peindre. Touche le pot de peinture pour changer de couleur et touche une couleur pour la sélectionner. Lorsque tu as fini, touche le pot de pinceaux pour revenir à la galerie.

Note : certaines fresques sont verrouillées. Il faut d'abord peindre les autres fresques pour les débloquer.

Objectif pédagogique : couleurs, créativité

Les méandres du marché



Raiponce veut visiter toutes les boutiques du village. Aide Flynn à la guider vers chacune d'elles.

Touche l'endroit où tu veux que Flynn se rende. Touche les obstacles et déplace-les dans la direction souhaitée pour dégager le passage.

Maintenant que les petites filles ont tressé les cheveux de Raiponce, aide-les à les orner de fleurs. Touche une fleur et déplace-la sur les cheveux de Raiponce. Touche la coche lorsque tu as fini.

Objectif pédagogique : logique, résolution de problèmes

Facile **Niveau facile :** il y a moins d'obstacles à déplacer.

Difficile **Niveau difficile :** il y a plus d'obstacles à déplacer.

Les lettres de Pascal

Alors que Raiponce et Flynn lisent dans la librairie, Pascal veut explorer la boutique.

Trouve les bonnes lettres et tape-les sur le clavier.

Puis à la fin du jeu, essaie de découvrir là où se cache Pascal ! Touche un emplacement à l'écran pour le retrouver.

Objectif pédagogique : lettres majuscules et minuscules, vocabulaire

Facile **Niveau facile :** il faut deviner la lettre qui se trouve sur la couverture des livres.

Difficile **Niveau difficile :** il faut retrouver la première lettre des mots.

En piste !

Raiponce et Flynn aperçoivent des gens danser. Raiponce est impatiente à l'idée de les rejoindre.

Observe la danse et retiens les pas. Déplace ton doigt sur l'écran pour reproduire la danse.

Objectif pédagogique : mémoire

Facile **Niveau facile :** les trajectoires à suivre sont plus simples, des empreintes de pas aident l'enfant à se souvenir des trajectoires.

Difficile **Niveau difficile :** les trajectoires à suivre sont plus compliquées, il n'y a pas d'empreintes de pas pour aider l'enfant.

Les lanternes

C'est l'anniversaire de Raiponce et son rêve de voir les lumières flottantes de plus près est enfin devenu réalité.

Touche une lanterne et déplace-la vers le haut pour la faire s'envoler encore plus haut.

Objectif pédagogique : couleurs

Facile **Niveau facile :** il faut faire flotter une couleur de lanterne à la fois.

Difficile **Niveau difficile :** il faut faire flotter deux couleurs de lanterne à la fois.

4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console, utiliser un chiffon doux et sec. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Retirer les piles lorsque la console n'est pas utilisée pendant une longue période.
- Ranger la console et ses accessoires dans un endroit sec.
- Ce jeu est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

5. EN CAS DE PROBLÈME

Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou retirez une cartouche de jeu.

Si la console ne s'allume pas lorsque vous appuyez sur Marche, débranchez l'adaptateur de la console ou retirez les piles. Puis rebranchez l'adaptateur ou remettez les piles et appuyez sur Marche. Si le problème persiste, consultez le manuel d'utilisation de la console.

6. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé généralement derrière ou sous le produit).
- Type de problème que vous rencontrez.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
24, allée des Sablières
78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE
E-mail : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,12€/min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

7. À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

© 2011 VTech
Imprimé en Chine
91-002461-104-000